

GAMIFICAÇÃO NA EF DO ENSINO MÉDIO: UMA PESQUISA-AÇÃO DESENVOLVIDA NO IFFAR DO OESTE DO RS

Luis Mikael Santander, Aluno de graduação

Flávio Roberto Samúrio Cardoso Junior, Aluno de graduação

Mauren Lucia Braga De Araujo, Docente

E-mail: luissantander.aluno@unipampa.edu.br

Gamificação se caracteriza pela aplicação de elementos dos jogos eletrônicos em atividades da vida real. Esta nomenclatura vem se desenvolvendo no decorrer dos anos, mas na prática os elementos da gamificação vêm sendo utilizados de diferentes formas há algum tempo, como por exemplo, a estrelinha no caderno do estudante que concluiu a atividade. A gamificação do ensino visa motivar e engajar o estudante com uma atividade inovadora, sendo ela competitiva, cooperativa, divertida, lógica, podendo ter múltiplos aspectos dos jogos, possibilitando um aprendizado dinâmico aos alunos. Utilizamos desta ideia para produzir um projeto de pesquisa-ação, que foi dividido em 4 etapas: exploratória, de planejamento, ação e avaliação, que foi desenvolvida no Instituto Federal Farroupilha - IFFar, na cidade de Uruguai/RS, contando com a participação de dois discentes do curso de Licenciatura em Educação Física que ministraram as atividades em sala de aula, uma docente orientadora do curso de licenciatura em Educação Física (EF) e uma professora de EF do IFFar que cedeu seus horários de aula e auxiliava os 97 estudantes com suas atividades. Participaram do estudo quatro turmas do campus, 3 do curso técnico de informática e 1 do curso técnico de administração: INFO 12, INFO 22, INFO 31 e ADM 12. Na fase exploratória (1), realizamos a observação participante para obter informações da cultura escolar, entender a realidade dos estudantes e como os professores conduzem as aulas, buscando compreender a cultura da escola, dos estudantes, dos docentes, para então partir para a próxima etapa. A fase de planejamento (2), onde dialogamos com a professora de EF para expormos nossas observações e compreensões que tivemos de acordo com os elementos percebidos na etapa anterior. A partir desse movimento, alinhamos as ideias com a professora e elaboramos uma proposta de ação coletiva com os estudantes para avançarmos à etapa de ação (3), onde colocamos em prática as atividades formuladas nas etapas anteriores. Concluída a etapa anterior avançamos ao quarto momento: Fase de Avaliação que finaliza a pesquisa-ação, verificando os resultados alcançados e como seria a curto, médio e longo prazo a continuidade da ação elaborada. Desenvolvemos uma proposta de Gamificação nas turmas, por serem coletivos de jovens interessados em jogos, como percebemos nas observações. Os planos de aulas foram criados a partir da ideia de investigar quais jogos virtuais, eram populares entre os estudantes, tendo como questões iniciais: como iríamos adaptar para a realidade não fugindo do contexto do jogo? De que maneira poderíamos incluir todos os alunos não deixando ninguém de fora? Se com

o material disponível na escola era possível realizar a atividade? Ao todo foram desenvolvidos 8 jogos virtuais: Pinball, Pebolim, Quadribol, Plants vs Zombies, Mortal Kombat, Resident Evil, Star Wars e Just Dance, divididos em 4 turmas, partindo da ideia de propor diferentes experiências entre as turmas. As atividades foram bem recebidas pelos estudantes a partir do momento onde havia a explicação dos jogos que seriam trabalhados (intencionalidade pedagógica) e a maneira de como iria acontecer (orientação e demonstração). As aulas tiveram uma grande adesão da parte dos estudantes nas brincadeiras, se empenhando em participar e prestigiar a aula e demarcando uma boa adesão dos participantes, o que é comum nas aulas de Educação Física. Grande parte dos estudantes gostaram das atividades desenvolvidas, levando em consideração que nenhuma tinha semelhança com a outra, dessa forma, foram trabalhados os elementos dos jogos na EF de maneira dinâmica e atrativa. Após aplicar a gamificação e notar que visivelmente os alunos gostaram das atividades desenvolvidas, principalmente pelas possibilidades que a EF pode abranger. Após o sucesso da gamificação, pensamos em desenvolver em outros momentos a possibilidade de refazer a gamificação e assim termos resultados para então usarmos a gamificação como um método de ensino concreto que dialoga diretamente com as premissas de uma inovação pedagógica.

Palavras-chave: GAMIFICAÇÃO, EDUCAÇÃO FÍSICA, ENSINO MÉDIO

Agradecimentos: O presente trabalho foi realizado com o apoio de: Universidade Federal do Pampa.